

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, S. N., Wanda, A. P., & Masudi, A. (2013). Aplikasi Administrasi Perpustakaan Berbasis Web SMK Swasta Bidjend Katamso Medan. *Jurnal Ilmiah Saintikom*, 25-36.
- Basri, H., Pamungkas, G. W., & Abidin, D. (2021). Hubungan Power Lengan dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Akurasi Lemparan Bowling pada Atlet Cricket Putri Kota Bekasi. *Jurnal Universitas Islam "45" Bekasi*, 53-59.
- Bintara, W. S. (2022, Juni 9). *Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan*. Retrieved from dianisa.com: <https://dianisa.com/pengertian-android/>
- Christianto, J., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Cricket berbasis Mobile Learning pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia* , 168-174. Retrieved from Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia.
- Fauzi, A., Ismawan, F., & Djafar, H. I. (2020). Aplikasi Pengenalan Ragam Cabang Olahraga Berbasis Android . *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, 39-44.
- Galang, N. (2021, Mei 6). *Sejarah Olahraga Kriket di Dunia dan Indonesia*. Retrieved from Skorpedia: <https://olahraga.skor.id/skorpedia-sejarah-olahraga-kriket-dunia-indonesia-01377597>
- Kardiyanto, D. W. (2015). Membangun Kepribadian dan Karakter Melalui Aktifitas Olahraga. *Jurnal Phederal Penjas*, 59-67.
- Marpaung, R. S. (2021, Oktober 14). *Bali Juara Umum Cabang Olahraga Cricket PON Papua 2021*. Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/raidersmarpaung/61682fcf9dc0293e9d755d92/bali-juara-umum-cabang-olahraga-cricket-pon-papua-2021>
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 52-54.
- Pane, B. S. (2015). Peranan Olahraga Dalam Meningkatkan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1-4.
- Purnomo, A., Winarsih, S. S., & Gemilang, O. R. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Olahraga Bodyweight Training di Rumah Berbasis Android dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Journal Informatic Technology And Communication*, 16-23.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. *Repository UIN Sumatera Utara*, 1-95.
- Rohmat, A. F. (2022, Januari 24). *Pemanfaatan Platform Kodular dalam Pembelajaran Informatika*. Retrieved from Jawa Pos radarsemarang.id: <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu->

guruku/2022/01/24/pemanfaatan-platform-kodular-dalam-pembelajaran-informatika/

- Siahaan, M. (2019). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan . *Istitutional Repository Ubhara Jaya*, 1-3.
- Syarifudin, M. B., Sulistyorini, & Supriatna. (2019). Pengembangan Model Latihan Passing Futsal Berbasis Aplikasi Android. *Indonesia Performance Journal*, 59-64.
- Yunelfi, I. I., Dewi, R. K., & Arwani, I. (2021). Pengembangan Aplikasi Android untuk Latihan Fisik dimasa Pandemi berdasarkan Cuaca. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4892-4898.

